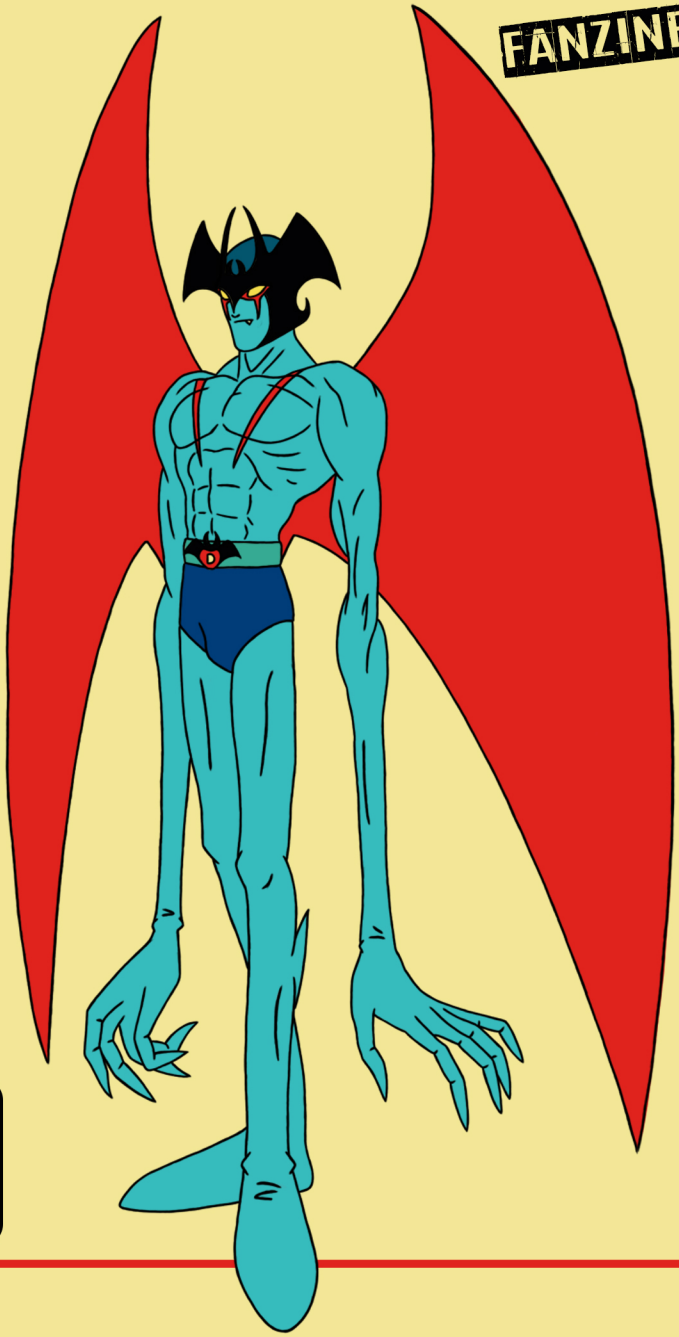
KATASTROFAK

FANZINE



3番

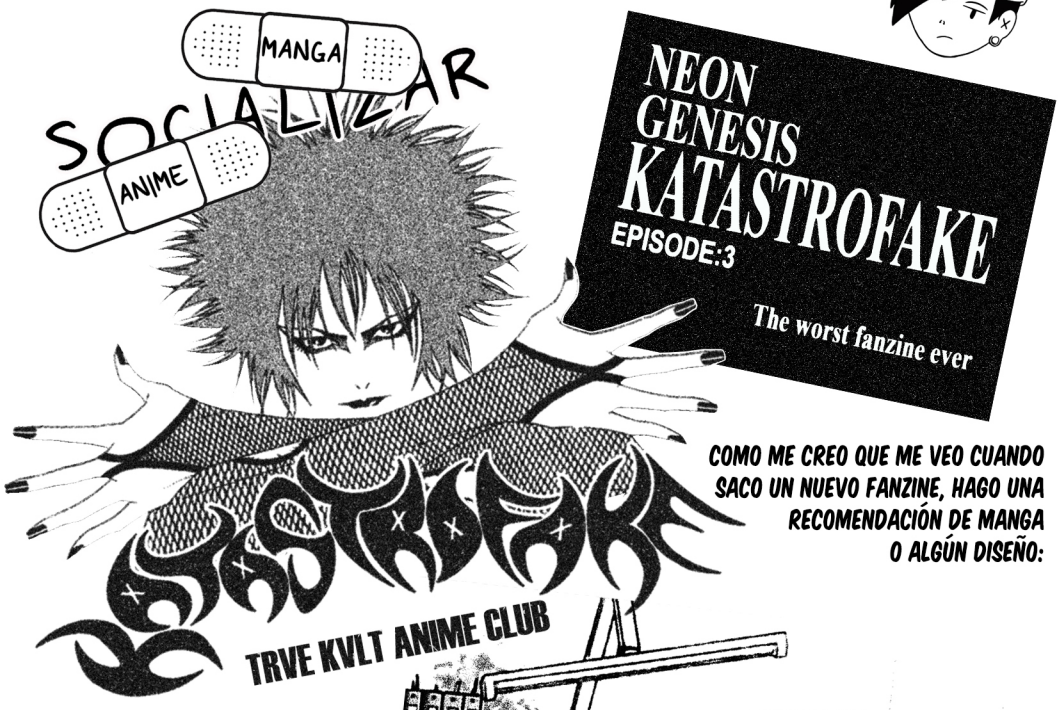
編集メッセージ

Ohayō! Tercera edición del zine, ¿Quién lo diría? Esta vez voy a ser breve, estoy muy conforme con el resultado, creo que es mi favorito hasta ahora en cuestión de diseño.

¿Creiste que se terminaba? ¡Pues no! Todo lo que no estabas esperando ni te interesa en un solo fanzine.

Mō ichido Katastrofake e yōkozo!.

-OTAKVLT-



COMO ME CREO QUE ME VEO CUANDO SACO UN NUEVO FANZINE, HAGO UNA RECOMENDACIÓN DE MANGA O ALGÚN DISEÑO:

COMO EN REALIDAD ME VEO:

索引 ÍNDICE INDICE INDICE INDICE

KATASTROFAKE

Reco manga: Kaze to ki no uta
Amor trágico y la creación de un género

Sueños de Koshien
A Home run by Mitsuru Adachi

Billy Bat
& la meta ficción

Inter(meme)dio
インターメディオ

Trek to Yomi
Una carta de amor al chambrara

¿Qué es lo que queda al final?
最後に何が残るのだろう?

The Internet is where I come to cry
Error 404 Happiness not found

終わり
El final

otakvlt.blogspot.com
otakvlt

漫画おすすめ

RECOMENDACIÓN MANGA *KAZE TO KI NO UTA*

Hace rato no me sentaba a escribir sobre manga porque ninguno de los que venía leyendo me estaba generando la necesidad de hacerlo. Pero recientemente leí una obra que me dejo fascinado y motivo en mis las ganas de escribir. Así que hoy quiero comentar y recomendar "Kaze to ki no uta" (風と木の詩) también conocida por su traducción al español como "La Balada del Viento y los Árboles" de Keiko Takemiya. Antes de pasar a hablar un poco de la autora y de la obra en sí dejemos algunos datos técnicos. Fue publicada desde 1976 a 1984 por la editorial Shōgakukan en la revista Shōjo Comic y posteriormente recopilado en 17 volúmenes. Además cuenta con una OVA de 60m que si bien esta buena, para mi no le hace justicia ya que no llega a más que los primeros capítulos del manga y de una manera bastante apresurada.

Kekio Takemiya es una famosa mangaka mayormente conocida por ser un referente dentro del shōjo, se le atribuye la creación del primer manga shōnen-ai (Sunroom nite) entre otros logros. Kaze to ki no uta sin dudas es su obra más famosa pero también tiene otras obras notables como Terra-e donde explora temas de ciencia ficción. Forma parte del grupo denominado como "24nen-gumi" junto con otras famosas mangakas como Riyoko Ikeda (La Rosa de Versalles) y Mōto Hagio (Pō no ichizoku). Esto lo menciono porque este grupo fue parte de la gestación no solo del shōjo como lo conocemos hoy en día sino de toda una revolución para esta demografía entre los 60's y 70's. Puntualmente hablando de este trabajo de Takemiya fue una de las piedras angulares para esto. Significo un punto de inflexión para el mercado de manga de ese entonces, el cual siempre tuvo sus "ovejas negras" que buscaban ir contra la corriente, cosa que nunca es bien vista en la sociedad japonesa como ya sabemos de sobra.

A la autora le tomo alrededor de 9 años que su serie sea publicada debido a que los temas que tocaba su manga eran bastante fuertes, incluso lo siguen siendo hoy en día, y sobre todo al no estar dispuesta a que se censuren muchas de las viñetas.

Nota originalmente posteada en "otakvlt.blogspot.com" 10/09/2023

Amor trágico y la creación de un género

¿De qué va la obra? Es un drama (muuuy dramático) del género shōnen-ai (Básicamente un BL para que se entienda, aunque no son exactamente lo mismo) situado en Francia a finales del siglo XIX. La historia gira en torno a Serge Battour y Gilbert Cocteau, dos jóvenes adolescentes totalmente opuestos como el día y la noche, pero a la vez como las dos caras de una misma moneda. Serge es el hijo de un vizconde y una gitana, es un joven tranquilo y muy amable, con un enorme amor por el piano. Desde pequeño ha sido mal visto por la alta sociedad por su mestizaje y su tono de piel más oscuro heredado de su madre.

Serge ingresa a la academia para varones "Laconblade" donde conocerá y compartirá cuarto con Gilbert; quien es básicamente una paria social rechazado por la mayoría de alumnos y el cuerpo docente por ser problemático, de pocos modales y muy promiscuo. Gilbert es extremadamente atractivo y sabe bien cómo usar eso a su favor y así utilizar a los demás.

Sin embargo, esto es solo rascar muy por la superficie ya que detrás de eso están ocultas las verdaderas razones del comportamiento de este. A lo largo de la obra se ira desenmarañando una trama que toca topicos que van desde el abuso infantil, racismo, clasismo, prostitución, homofobia y abuso de drogas entre otras cosas. Pero ojo, que no se mal entienda y no los engañe, Takemiya toca todos estos temas de una manera totalmente correcta. Siempre señalando a los perpetradores como los villanos que son y en ningún momento romantizando alguna de estas acciones o usándolas de manera morbosa, sin una necesidad real o por mero relleno como pueden hacer otras obras de géneros similares (entiéndase algunas series yaoi). Vamos a poder entender poco a poco el daño psicológico de los personajes en base a sus tragedias y abusos sufridos; en especial Gilbert quien está prácticamente roto y no conoce otra forma de comunicarse más que vendiendo su cuerpo. A su vez ambos personajes irán dándose cuenta de cuanto se necesitan el uno al otro y formando una relación bastante disfuncional (Por no decir simbiótica y dependiente) la cual les pondrá mucha gente en contra. No quiero explayarme mucho más en cuanto al argumento a pesar de que da para hablar largo y tendido porque sin dudas merece que cada quien lo lea y descubra por sí mismo.

Lo que sí quiero, es destacar también el hermoso dibujo de la

autora, un clásico estilo bishōnen (Entiéndase como el dibujo de jóvenes hermosos y en su mayoría andróginos) con el cual logra transmitir los sentimientos y emociones de sus personajes. Las viñetas si bien son muy dinámicas y al verlas como un todo sin dudas son estéticamente excelentes, personalmente no estoy tan acostumbrado a ese formato y algunas veces me resultaba un tanto chocante. Pero no queda duda que resulta necesario para narrar visualmente mejor la trama.

Kaze to ki no uta es una historia de drama, de tragedia, desesperación y tristeza. Pero también de amor, disruptiva y adelantada a su época. Hoy en día ya un clásico que pese a la dificultad que tuvo en ser serializada salió victoriosa y es vista como una obra de gran importancia y valor dentro de la historia del manga.

Para ir cerrando cabe resaltar que ha inspirado a muchos autores no solo dél shōjo como a Chiho Saito, creadora de Utena sino también a mangakas de demografías totalmente diferentes como es el caso del ya fallecido Kentaro Miura quien se declaró fan del shojo en su momento y nombro a la obra de Takemiya como una de sus influencias mayormente para la edad de oro de Berserk. Si bien no encontré nada, personalmente creo que esta obra también pudo haber inspirado a Aikimi Yoshida con Banana Fish.

Y como dato extra para ahora si cerrar esta nota, el actor sueco Björn Andrésen, conocido como "El joven más hermoso del mundo" en su momento, fue un verdadero fenómeno en Japón en la década del 70. Tanto así que ha sido inspiración para innumerables personajes de manga/anime, como Griffith de Berserk, Johan en Monster o Lady Oscar en la Rosa de Versalles. Y si, en este caso, Gilbert Cocteau en Kaze to ki no uta.

Sin más que decir por ahora, me despido. Matta ne!

YAOI
ボイズラブ
Lo suponia

Sueños de Koshien

A Home run by Mitsuru Adachi

Hablar de Adachi es hablar de shonen y de shojo; y no solo porque haya trabajado en revistas de ambas demografías (A veces incluso al mismo tiempo). Sino porque gracias a su perspicacia al crear sus historias, ha sabido representar la cotidianeidad del japonés, sus sueños de adolescencia, sus anhelos, sus amores y sus decepciones. Esto no va a ser una recomendación como tal, aunque puede tomarse así. Simplemente quiero comentar un poco sobre algunos puntos que encuentro interesantes sobre este autor, su trabajo y de se volvió uno de los autores más prolíferos y queridos de su natal Japón.

Sus obras suelen estar protagonizadas por jóvenes estudiantes de secundaria y desarrollarse en torno al deporte (mayormente baseball) y mezcladas con comedia romántica (muchos triángulos amorosos). No todas sus obras son así, pero diría que un 85% de ellas sí.

Son muchísimos los puntos interesantes a analizar en sus obras, desde su estilo de dibujo tan reconocible y atractivo (Sobre todo los rostros ¡me encantan!). Su habilidad para retratar los espacios con paneles silenciosos y así narrar sin dialogo. O su genial manera de constantemente romper la 4ta pared con auto-inserciones o haciendo consientes a sus personajes de que están en un manga, solo para hacer un gag o publicitar sus propias obras.

Esto hace que sea un caso interesante el de este autor porque la gran mayoría de sus obras utilizan estos géros y tópicos ya nombrados. Incluso volviendo a su estilo de dibujo, pareciera que utiliza el método "Star System" de Ozamu Tezuka. Lo cual puede ser un arma de doble filo y hacerlo parecer como que es un autor repetitivo y que recicla ideas y personajes. Pero no es para nada así. Quienes hayan leído más de una obra de Adachi puede que entiendan de lo que hablo.

De alguna forma logra que cada historia tenga su toque distintivo haciéndolas lo suficientemente diferentes entre sí. No puedo decir con certeza que es lo que hace lo que hace que sus obras sean tan atractivas y entretenidas para el lector.

Siento que es una amalgama de cosas que dan como resultado obras con esencia propia. Un equilibrio entre una comedia

simple, pero dinámica (gags, ruptura de la 4ta pared, fanservice sutil) y el romance (relaciones interpersonales) con el drama (motivaciones de los personajes, sueños) y la acción (deportes). Todo esto bien entretejido en esos escenarios cotidianos de la vida típica estudiantil japonesa.

Algo que destaco también de su trabajo es que, a pesar de estar más dentro del género de comedia, sabe incorporar y manejar muy bien ese drama que mencionaba antes. Sabe cómo darle sentido y que en algunas obras como "Touch" sea un elemento disruptivo que replantea toda la obra.

Some fun facts:

-Mitsuru Adachi y Rumiko Takahashi (Ranma ½, Inuyasha, Maison Ikkoku) son buenos amigos. Tanto asi que en 2009 lanzaron un one-shot en conjunto titulado "My sweet Sunday" donde cuentan un poco de sus historias y como se conocieron.

-El manga "Jitsuroku-Adachi Mitsuru monogatari" de Tsutomu Adachi (Hermano mayor de Mitsuru) narra en forma de pequeños relatos cómo su hermano pequeño paso de ser asistente de manga a convertirse en el mangaka consagrado que es hoy en día.

-En los 90's en Corea se editó una versión bootleg del manga "Miyuki" de Adachi pero se lo hizo pasar como una secuela de "Kimagure Orange Road" de Izumi Matsumoto.

Adachi haciendo la gran Kurumada(?

Mi top 3: (So far)

1-TOUCH
2-CROSS GAME
3-KATSU!

BILLY BAT & LA META FICCIÓN

Terminé de leer "Billy Bat" de Naoki Urasawa y como siempre quedé maravillado con lo que a mí parecer es el fuerte de este mangaka, su habilidad como guionista. En la historia del manga hemos tenido varios mangakas que destacan por sus excelentes guiones como Kazuo Koike, Ikki Kajiwara, Jiro Taniguchi, etc. Y en el caso de Billy Bat a pesar de que sea co-guionada con Takashi Nagasaki, queda en evidencia el estilo e influencia de Urasawa y su sello de calidad.

Muy resumidamente esta es la historia de Kevin Yamagata, caricaturista y creador de Billy Bat quien se verá envuelto en un misterio mucho más grande de lo que se imagina alrededor de su personaje.

Cómo en muchas de sus series, este es un thriller policial donde abunda el misterio, el drama, los giros argumentales y las incógnitas. Combinadas con una enorme cantidad de referencias a la cultura pop occidental, sucesos y figuras históricas, conspiraciones y algunos palazos a Disney.

También, como no podía ser de otra manera, está repleto del que ya parece ser un sello característico del autor: Los saltos temporales que utiliza para contarnos los acontecimientos de una manera que pudiera parecer desordenada, aunque en realidad está "perfectamente enrredada".

OMG! Billy Bat soy tu fan!
Digo, Zubat Zubat

Y como dato de color: No tengo pruebas, pero tampoco dudas de que Urasawa se inspiró en el manga "Billy Puck" de Mitsuhiro Kawashima para crear a Billy Bat.

La historia dentro de la historia que nos obliga a estar totalmente concentrados a la hora de leer para no terminar perdiendo el hilo de los acontecimientos. Creo que pocos autores logran un nivel de detalle tan milimétrico en su narrativa y eso es digno de elogiar tanto o más que la parte artística de una obra.

Además, esta obra tiene una fuerte narrativa de meta-ficción. Encontré sublime el como el autor por momentos nos narra la historia con las viñetas del manga per se, en otros la historia se cuenta a través de la historia misma del comic o borradores de este dentro del propio manga o a veces como una mezcla entre ambas formas. Haciendo consientes constantemente a los personajes y al lector que hay una ficción, pero desdibujando la línea entre esta y la realidad al mismo tiempo.

originalmente posteada
en @otakv1t
02/05/2025

BILLY BAT

私はこの愛を後悔していない

NO ME ARREPIENTO DE ESTE AMOR

AUNQUE ME CUESTE EL CORAZÓN

LAINBUBU

FIGURAS Y MUÑECOS BOOTLEG

ANIME DE CULTO EN VHS

MANGAS DEL AÑO DEL PEDO

YO

NOTHING CAN STOP TIME EXCEPT...

YOUR INNER THOUGHTS AT 3:00 A.M

Shinji, lee el fanzine...

O Rei tendrá que hacerlo de nuevo.

"DEPRESSING SUICIDE BLACK METAL SOUNDING"

KATASTROFAKE

OTAKU BOOTLEG ANARCHY

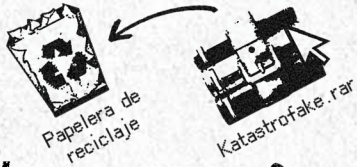
Hago un fanzine al que le pongo esfuerzo, tiempo y dedicación

Lo subo a internet y redes sociales

A nadie le interesa

Me deprimo y estreso

Just shut up and watch some retro anime, onii-chan.



PARA LOS TRVE OTAKUS, ABRAZOS

PARA LOS BAKA POSSER, BALAZOS

TREK TO YOMI

UNA CARTA DE AMOR AL CHANBARA

Trek to Yomi es un juego de Acción y aventura con toques de horror de desplazamiento lateral en 2D, ambientado en el Japón feudal del periodo Edo. Comenzamos controlando a Hiroki, aprendiz de samurai quien acude en ayuda de su maestro Sanjuro cuando unos bandidos atacan su aldea. Al encontrarse cara a cara con el líder de los bandidos, Kaguro, este es salvado por su maestro, pero a costa de su propia vida. Con su último aliento Sanjuro le pide a Hiroki que proteja a la aldea y su hija, Aiko. Los años pasan y este ha honrado la promesa a su maestro. Sin embargo, comienza otro ataque, pero esta vez Hiroki tendrá que viajar a través del Yomi para proteger la aldea y derrotar a Kaguro una vez más…

La trama tiene elementos clásicos del género de samurais, que aunque conocidos, no hace que sea menos satisfactoria. Pero tanto la trama como mecánicas pasan a un segundo plano para ser la base donde se desarrolla el aspecto más destacable del juego... La increíble dirección artística.

Y es que realmente este juego es una carta de amor al chambara; empezando con la elección de un estilo monocromático y un filtro de grano de película para empezar con la inmersión y experiencia desde el primer minuto. Logra representar de manera fiel e históricamente correcta cada aspecto y detalle de la época.. Desde la arquitectura de los templos, castillos, casas, granjas y vestimentas de los npc. Respetando tradiciones de la época, mitología y creencias sintoístas sobre el Yomi; o el uso de un japonés con términos arcaicos incluso para el Sonkeigo y Kenjougo actual. Eso demuestra el gran estudio y trabajo que hubo detrás.

Pero todo esto no podría resaltar como tal si no fuese por un sublime uso de las cámaras fijas, planos secuencia y ángulos que dan la sensación de una visión isométrica. Todos pensados de manera cinematográfica para dar una experiencia totalmente de película.

el manga o audiovisual en cine, series o videojuegos, no se lo pueden perder. Btw, ahora que lopienso, lo que daría porque artistas como Hiroshi Hirata o Goseki Kojima siguieran entre nosotros e hicieran un buen gekiga con la historia de Trek To Yomi, ¡Lo que seria eso!.

Incluso los momentos de acción que es donde volvemos a la realidad de que es un juego (Ya que no nos olvidemos que no deja de ser un juego de desplazamiento lateral) no dejan de ser cine. Todo esto hace que sea muy fácil soltar el joystick y pensar que estás viendo una película y no jugando.

Simplemente se siente como estar jugando una película de Akira Kurosawa. Y no es para menos, ya que su creador Leonard Menchiari y el estudio Flying Wild Hog han citado al renombrado director como inspiración principal para su obra, al igual que clásicos como "Orochi" de 1925 de Buntarou Futagawa, el cine Western o los mitos de Musashi Miyamoto entre otros. Personalmente creo que también el cine de directores como Masaki Kobayashi y Kihachi Okamoto con films como "Harakiri" de 1962 y "Dai-bosatsu Tōge" de 1966 respectivamente o el cine de terror y sobrenatural japonés como la clásica "Onibaba" de 1964 dirigida por Kaneto Shindo.

Así que, si son fans del chambara o el jidaigeki en cualquiera de sus formas ya sea grafica en

A veces siento que nada
vale la pena, que nada de
lo que hago tiene sentido.

¿Qué es lo que queda al final?

La esclavitud voluntaria, el mal
de nuestros días que falso bien
nos brinda con su suave y tenue
capa superflua de dopamina
artificial; un placebo que solo
dura unos segundos. Brilla el
cascaron mientras se pudren
nuestros adentros.
En el fondo solo causa dolor,
miedo, hundiendonos más y más.
Lo sé, pero no puedo hacer
nada. Todxs estamos atados,
digitalmente enfermos.

Inconexos corazones
buscando entre deteriorados
espectros pixelados,
¿Aceptación?, ¿respeto?, ¿ego?.
No es más que la vacilación del ser en un triste acto suicida.
Y si no lo logramos

¿Acaso importa?

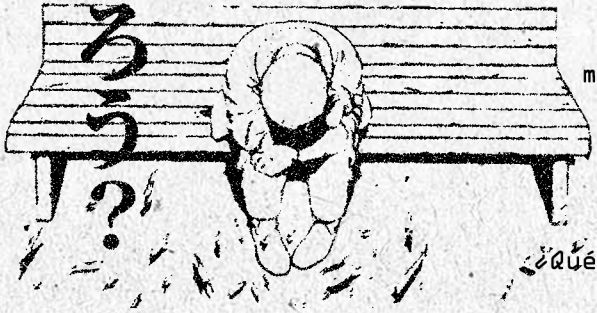
La dualidad de saber la
respuesta, pero no querer
escucharla ni poder aceptarla.
Busco y no encuentro una razón
que me satisfaga,
que me tranquilice,
que calme las turbias aguas
de mi ansiedad.

Envenenado por lo que no
puedo ser y lo que debo ser.
Y aunque evada para no ver,
los ojos siempre estén
pegados a la ventana luminosa
de mentiras.

A veces la luz oscurece
más que la propia oscuridad.

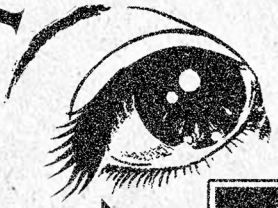
Es por eso que repito que…

A veces siento que nada
vale la pena, que nada de
lo que hago tiene sentido.
¿Qué es lo que queda al final?.



always tired
always late
i wish i was dead

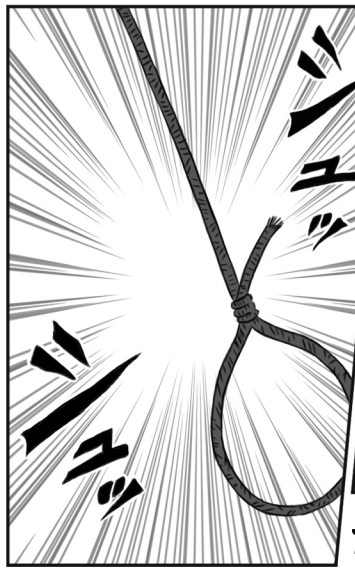
The Internet is

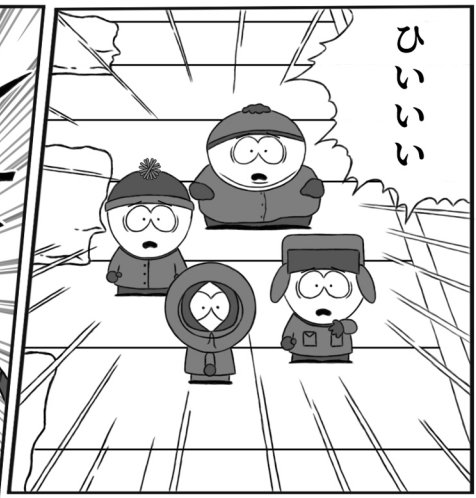


where I come to cry

オンラインになっていないなら...
お前は本当に存在しているのでしょうか。
Si no estas online... ¿Realmente existes?

Otra edición terminada
al igual que mi sanidad
疲れた
助けて、助けて、助けて
Nostálgico y depresivo
さよなら、バイバイ





otakvlt

otakvlt.blogspot.com

Junji Ito X South Park
"The Mr. Mackey Hanging Balloon"

アルゼンチン製
REALIZADO DURANTE MAYO A JULIO DEL 2025
RUFINO, SANTA FE, ARG